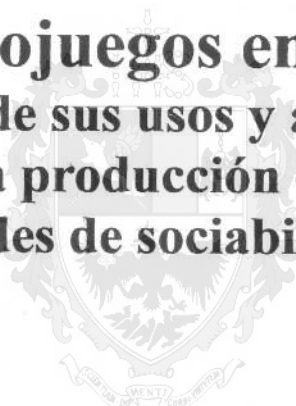


tesis 346

Universidad del Salvador
Facultad de Ciencias de la Educación y la Comunicación Social
Doctorado en Ciencias de la Comunicación Social

TESIS DE DOCTORADO

Los videojuegos en red: Caracterización de sus usos y análisis de su relación con la producción de nuevas modalidades de sociabilidad.



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

Roxana Cabello

Director: Dr. Federico Rey Lennon

Buenos Aires, marzo de 2007.

Relif. com: 8/2007
21-06-07

Lic. Sebastián Sánchez Keenan
SECRETARIO ACADEMICO

Agradecimientos

El trabajo de investigación que ha dado lugar a esta tesis involucró la participación y una serie de intercambios con un conjunto de personas a quienes quisiera expresar mi reconocimiento.

En primer lugar, quiero agradecer al director de tesis, Dr. Federico Rey Lennon, por su acompañamiento y orientación permanente.

Eduardo Rinesi, Director del Instituto del Desarrollo Humano de la Universidad Nacional de General Sarmiento, en donde trabajo y radiqué esta investigación, ha tenido la amabilidad de apoyar permanentemente el desarrollo de este trabajo. Mi agradecimiento también por ese gesto.

Mis compañeros investigadores-docentes del Área de Comunicación de la UNGS han sido interlocutores constantes y han realizado valiosos aportes a este trabajo.

Los estudiantes de la Licenciatura en Comunicación de la Universidad Nacional de General Sarmiento han participado en distintas etapas de la investigación y han discutido y reflexionado sobre el tema de esta tesis, realizando también importantísimos aportes. Mi reconocimiento también a ellos.

Agradezco al Dr. Leonardo Cozza los intercambios referidos al proyecto de investigación.

El Dr. Diego Levis ha sido un interlocutor especialista en el tema a quien agradezco los señalamientos iniciales.

Finalmente, agradezco a mi familia por la paciencia, el aliento y el acompañamiento permanente.

Roxana Cabello
marzo de 2007.

Índice General

Introducción	3
Capítulo I: Marco Teórico Referencial	9
Capítulo II: Estado de la Cuestión	40
Capítulo III: Esquema de la Investigación	71
Capítulo VI: Los Videojuegos en Red: Caracterización del Mercado que se constituye en el Partido De San Miguel.	79
Capítulo V: Los Usos de los “Videojuegos en Red” en el Partido de San Miguel	94
Capítulo VI: La cuestión de las Competencias Tecnológicas	132
Capítulo VII: “Videojuegos en Red y Sociabilidad en el Partido de San Miguel	165
Capítulo VIII: Entorno Tecnocultural, Videojuegos en Red y Sociabilidad en el Partido de San Miguel	186
Conclusiones	205
Bibliografía General	221

INTRODUCCIÓN

Esta tesis analiza un fenómeno que ha manifestado en nuestro país un proceso de desarrollo y expansión muy acelerado; que ha alcanzado importantes niveles de penetración y que a pesar de ser cada vez más reconocido como tal en diferentes ámbitos como el de la educación y el de los medios masivos, no ha sido aún suficientemente caracterizado por la investigación académica. Se trata del **consumo de los videojuegos en red en locales públicos**.

Efectivamente la proliferación de locales en los que se ofrece la posibilidad de video jugar en red, ya se trate de locutorios o los llamados ciber cafés, es una de las manifestaciones que ha trascendido los ámbitos estrictamente urbanos –ya que en cada una de las poblaciones pequeñas del interior del país pueden identificarse este tipo de locales- y que más ha despertado la atención en los últimos años. Ejemplo de ello es la existencia de un Campeonato Mundial de Videojuegos en Red y varios torneos internacionales en los cuales participan videojugadores en red argentinos. Además, recientemente se ha desarrollado el primer videojuego en red argentino para jugar *on line*.¹

Los *juegos en red* son programas digitales de entretenimiento que se instalan en la computadora y que, a través de una conexión de banda ancha, se conectan con un servidor que abre paso para que los jugadores cuyas computadoras tienen instalado ese programa, puedan jugar el mismo juego simultáneamente. Las redes que se constituyen para jugar pueden desarrollarse dentro del local o fuera del mismo, pudiendo incluso atravesar fronteras internacionales. Sin dudas los juegos en red se ubican en la tradición que inauguran los videojuegos, pero a diferencia de estos últimos, el jugador no compite contra la máquina sino que compite contra otros jugadores a través de una tecnología que posibilita asociarse o enfrentar a otros situados del otro lado del mundo.

En Argentina y otros países de América Latina, principalmente Perú, se ha desarrollado una importante oferta de servicios mediados por computadoras personales en locales de acceso público. Esa oferta permite que se produzca un efecto de expansión transversal de los usos de las tecnologías digitales, de modo que poco a poco adolescentes de diferentes sectores socioculturales toman contacto con Internet, las posibilidades del correo electrónico o el *chat*. Una de las vías más

¹ En línea. La explicación de este tipo de juegos y del resto de la terminología específica se desarrolla a lo largo de la tesis. Se ha optado por incluir estas aclaraciones a pie de página ya que la disposición inmediata de las mismas facilita la lectura.

frecuentes de acceso a las tecnologías interactivas ha sido la de los videojuegos y se continúa actualmente con el consumo de juegos en red. Según la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos de la Argentina, en la actualidad unos 300 mil usuarios de juegos en red asisten a más de 20 mil cafés de este país. (Clarín, 12.09.06:28)

Una estimación del gobierno autónomo de la Ciudad de Buenos Aires de febrero de 2007 señala que existen unos 2.500 locales, desde locutorios hasta pequeñas salas de juego, comercios y bares, que tienen instaladas computadoras.

A partir de alrededor del año 2001 comenzó a expandirse aceleradamente esta tendencia que reúne a los jóvenes en este tipo de locales, en donde buscan entretenimiento en compañía de sus pares y desarrollan prácticas mediadas por medios informáticos. En ese contexto el consumo de juegos en red se ha constituido en uno de los ejes vertebradores de esas prácticas y ha dado lugar a distintas representaciones entre las que cuentan la preocupación de padres y educadores por los efectos posibles que pudiera ocasionar en los usuarios. Frente a esa situación van generándose respuestas espontáneas por parte de distintos actores y otras que logran mayores niveles de formalización: a la ley nacional sobre videojuegos (LN26043) se suma la normativa vigente en la Ciudad de Buenos Aires que establece que las "salas de recreación" no pueden estar emplazadas a menos de cien metros de colegios, hospitales y templos religiosos; y que las computadoras deben incluir filtros para páginas pornográficas. Por otra parte, en octubre de 2006 los municipios de Vicente López, San Isidro, San Fernando y Tigre limitaron hasta las 21hs. la permanencia de los chicos en locales de juegos en red.

En este tipo de locales se genera una dinámica particular que resulta ajena a todos aquellos que circulan afuera de sus límites. De modo que muchas de las representaciones que circulan se construyen sobre la base del extrañamiento y el desconocimiento. Es necesario producir conocimiento sobre este fenómeno que merece ser atendido desde el punto de vista de los abordajes sobre consumos culturales y mediáticos que se enmarcan en el campo de estudios sobre Comunicación. Una exploración sobre las características que asumen los usos de estos juegos y las prácticas que se desarrollan en torno a los mismos resulta una contribución al conocimiento sobre las tendencias que se construyen en el marco del entretenimiento.

Se trata de un fenómeno complejo que asume características particulares en diferentes contextos según se trate de grandes centros urbanos o de localidades situadas en las provincias o en el Área Metropolitana de Buenos Aires. Esta tesis se apoya en el estudio de un caso: el Partido de San Miguel, en la provincia de Buenos Aires. Se apunta a caracterizar los *usos* de los juegos en red y los *hábitos de consumo* de este tipo de propuesta de entretenimiento en una zona periurbana. Con el propósito de producir esa caracterización se ha diseñado un abordaje que toma en consideración

la complejidad del fenómeno e intenta atender a sus variadas dimensiones tanto desde el punto de vista teórico como metodológico. En ese último sentido el diseño combina de manera complementaria la realización de una encuesta con la implementación de técnicas cualitativas (observación, entrevistas exploratorias y entrevistas en profundidad).² El trabajo de campo se desarrolló durante los años 2004, 2005 y principios de 2006.

Esta investigación da continuidad a una serie de trabajos empíricos anteriores, de carácter exploratorio y/o descriptivo que fueron realizados en diferentes contextos.³ Esas investigaciones han permitido avanzar en el conocimiento y la reflexión respecto de algunas de las implicancias y características de la relación que diferentes actores sociales establecen con las tecnologías interactivas, en diversos ámbitos, con distintos propósitos y como resultado de circunstancias también variadas. Además, esos mismos trabajos han ofrecido la posibilidad de acotar el interés dentro del campo amplio de estudios sobre las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), restringiéndolo en este caso al ámbito del uso del tiempo libre y el entretenimiento y delimitando un conjunto de preguntas sobre las cuales trabajar. En este sentido es sin dudas la investigación sobre el consumo de videojuegos en locales públicos la que más ha influido, ya que habían surgido a partir de ese trabajo algunos interrogantes que se han retomado en este proyecto, sobre todo el que se refiere a las implicancias que tiene la mediación tecnológica en las prácticas de sociabilidad que se desarrollan durante el tiempo libre. Sin embargo otras tópicas exploradas en la totalidad de los trabajos anteriores, como la que refiere a los usos y representaciones sobre las TIC y la que indaga sobre competencias tecnológicas percibidas, han oficiado como base para el desarrollo de esta tesis y para el planteamiento de nuevos interrogantes.

De tal modo que esta tesis se propone:

² Tal como se estableció en el proyecto original de esta tesis, la investigación se radicó en el Área de Comunicación de la UNGS, con la dirección de Roxana Cabello. Los resultados que arroja el estudio cuantitativo han sido ratificados a través de las entrevistas en profundidad y de los resultados de otros estudios realizados por consultoras en el ámbito nacional argentino (al menos en relación con algunas de las variables exploradas), que operan como referencia contextual. Al mismo tiempo, el trabajo que se produce a partir de las entrevistas cuenta con el estudio cuantitativo como marco de interpretación.

³ El comentario refiere a 4 investigaciones, tres de ellas realizadas a partir de subsidios del IDICSO-USAL y otra desarrollada en el área de comunicación de la UNGS. Las investigaciones son las siguientes: a) Nuevas tecnologías de la imagen (NTI): el consumo de TVCable en Argentina (1995-96) IDICSO-USAL, Director: Edgardo Margiotta, investigador principal: Roxana Cabello; b) NTI: el consumo de videojuegos en locales públicos (1997-98) IDICSO-USAL, Dirección: Edgardo Margiotta y Roxana Cabello; c) La incorporación de la computadora en la escuela primaria pública (1998-99), IDICSO-USAL, dirección: Roxana Cabello; d) Usos y representaciones sobre las tecnologías de la información y de la comunicación en el ámbito educativo, (2001-2003), IDH-UNGS, dirección: Roxana Cabello. Todas estas investigaciones han dado lugar a publicaciones sometidas oportunamente a evaluaciones o referatos de pares dentro del campo de estudios sobre comunicación.

- Realizar una aproximación que permita tomar contacto con uno de los ámbitos de entretenimiento que más se ha desarrollado en los últimos años, con la intención de describir sus características y analizar las prácticas que allí se despliegan.
- Analizar las modalidades de sociabilidad que se desarrollan en esos ámbitos.
- Realizar un aporte a la indagación sobre competencias tecnológicas percibidas y su influencia sobre la relación que se establece con las TIC.

El texto está organizado en capítulos. El capítulo I se denomina “Marco Teórico Referencial” y se estructura en torno a dos ejes principales. En primer lugar se presenta el *posicionamiento epistemológico general*, poniendo de manifiesto el encuadre de la investigación dentro del denominado “paradigma interpretativo” y destacando la orientación que brinda dentro de dicho encuadre la perspectiva fenomenológica. En segundo lugar se desarrollan las principales *categorías teóricas* involucradas en el diseño y el análisis del problema. Se establece entonces el posicionamiento respecto del campo de estudios sobre comunicación y se desarrollan las categorías implicadas en la definición de los objetivos de investigación. Otras categorías teóricas se desarrollan transversalmente a lo largo de la tesis, a medida que la propia investigación da lugar a reflexiones específicas.

El capítulo II se denomina “Estado de la Cuestión” y busca ofrecer un panorama del estado actual del conocimiento sobre la temática. En una primera parte, se realiza una breve presentación general del tema con el propósito de caracterizarlo a partir de algunas de las más reconocidas aproximaciones producidas hasta el momento. En la segunda parte se resumen las modalidades de abordaje que se están realizando sobre esta problemática. La información se presenta a partir de una propuesta de clasificación de los tipos de abordajes realizados y de un ordenamiento orientado en función de su pertinencia y vinculación con el interés de esta tesis.

El capítulo III se denomina “Esquema de la investigación”. Se establece allí que en consonancia con el posicionamiento epistemológico propuesto la investigación se ha realizado sobre la base de un diseño cualitativo que corresponde a un estudio de caso. Se detalla entonces el diseño presentando el propósito de la investigación, los supuestos iniciales, los objetivos específicos, los métodos, técnicas y procedimientos implementados.

Al finalizar el capítulo III se inicia una sección en donde se presentan los resultados de la investigación a través de diferentes capítulos. El método de exposición consiste en presentar la información que permite realizar la descripción del objeto que enfoca el capítulo correspondiente, y luego efectuar, a través de un apartado final, una interpretación analítica específica sobre cada objeto.

El capítulo IV, “Los videojuegos en red: caracterización del mercado que se constituye en el partido de San Miguel”, tiene por objeto situar el fenómeno que se estudia en esta tesis en el contexto de su pertenencia a un mercado de consumo de ofertas culturales en el ámbito del entretenimiento. En primer lugar se aborda de manera global algunos de los rasgos que asume este mercado en Argentina, para establecer luego una caracterización más específica del mercado de consumo de juegos en red en el partido de San Miguel, que se apoya especialmente en los testimonios de quienes ofrecen ese servicio en locales públicos.

El capítulo V se denomina “Los usos de los juegos en red en el partido de San Miguel”. En una primera sección se retoman y se desarrollan en profundidad los conceptos de *usos* y de *hábitos de consumo* presentados en el capítulo sobre marco teórico. A continuación se describen de manera exhaustiva los usos y hábitos de consumos de los juegos en red en locales públicos del partido de San Miguel, apoyando esta descripción en el resultado del trabajo de campo y en referencia permanente a estudios sobre consumos culturales realizados a nivel nacional.

El capítulo VI se titula “La cuestión de las competencias tecnológicas”. Allí se parte de la presunción de que los videojugadores desarrollan un conjunto de actitudes, habilidades y destrezas a medida que se relacionan con el dispositivo de los juegos en red, que les permiten apropiarse de esa tecnología y hacer usos más eficaces. Se indaga de qué manera los jugadores de juegos en red evalúan los requerimientos en cuanto a ese tipo de competencias para lograr un juego eficaz y cómo se perciben a sí mismos en relación con las mismas.

En el capítulo VII, “Juegos en red y sociabilidad en el partido de San Miguel” se enfocan los denominados “ciber” y otros locales de ese tipo para caracterizar los vínculos que se generan entre las personas cuando la tecnología aparece como motivación o como parte del entorno, entre otras posibilidades. Se analizan entonces los intercambios que se producen en torno al consumo de estos juegos y no, como plantean otros estudios, las formas de intercambio que se producen *a través de los juegos en red* en el sentido de enfocar la mediación tecnológica como estructurante de esas relaciones como en el caso del *chat*. Las nociones de interacción, socialización y sociabilidad que se analizan en el primer capítulo de este trabajo, están en la base de la conformación de la mirada sobre esas relaciones.

Como se dijo en párrafos anteriores, el método de exposición incluye la presentación de interpretaciones sobre cada materia. De manera que se anticipan los modos como se comprenden las motivaciones y características de los usos y hábitos de consumo de estos juegos en este contexto particular; la forma como se interpreta la relación entre competencias tecnológicas, aprendizaje y apropiación de las tecnologías en relación con el dispositivo de los juegos en red y una

interpretación sobre la dimensión de la sociabilidad como constitutiva de este tipo de juegos cuando se desarrollan en locales públicos de la zona en estudio.

El capítulo VIII, “Entorno tecnocultural, juegos en red y sociabilidad en el partido de San Miguel” expone una lectura integral de los aspectos principales señalados en cada uno de los capítulos precedentes en los cuales se responde a los objetivos de investigación planteados en el proyecto original. En este último capítulo se presenta en primer lugar un desarrollo de dos conceptos que se entienden aquí como fundamentales para la comprensión del problema en estudio: el que se denomina en esta tesis “entorno tecnocultural” y el concepto de “tono de época”.

Finalmente se presentan las “Conclusiones” en donde se exponen las principales observaciones e interpretaciones producidas en torno de aquella relación que se propuso como supuesto amplio haciendo las veces de *hipótesis general* de trabajo, y que se enunciaba del siguiente modo:

La conformación de un entorno cultural con fuerte presencia de dispositivos tecnológicos –entre los cuales cuenta la tecnología de los videojuegos en red- influye sobre la conformación de nuevas modalidades de sociabilidad en el ámbito del entretenimiento.



Capítulo I

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

En el presente capítulo se explicitan las principales referencias teóricas que orientan la investigación que da lugar a esta tesis. En las distintas instancias del proceso, desde el momento de selección de la temática en general, pasando por el recorte del problema de investigación y el diseño metodológico, hasta la construcción de un marco de interpretación, opera una perspectiva que corresponde hacer visible desde el inicio de la exposición del trabajo.

El capítulo se estructura en torno a dos ejes principales. En primer lugar se presenta el *posicionamiento epistemológico general*, y, en segundo lugar, se desarrollan las *principales categorías teóricas involucradas en el diseño y análisis del problema*.

El primero de esos ejes pone de manifiesto el encuadre de la investigación dentro del denominado *paradigma interpretativo* y, en el marco de dicho encuadre, destaca la orientación que brinda la perspectiva fenomenológica.

En el segundo de los ejes se establece, en primer lugar, el posicionamiento respecto del campo de estudios sobre comunicación y el modo como se entiende en este trabajo ese campo de estudios. A continuación se desarrollan aquellas categorías en torno a las cuales se definen los objetivos de investigación. Se trata de las nociones de *sociabilidad*; usos de los medios y tecnologías de la información y comunicación y *competencias tecnológicas*. Los desarrollos sobre esos conceptos se retoman en los capítulos correspondientes, en donde también se presenta el tratamiento de otras categorías teóricas involucradas en el trabajo pero no articuladoras del mismo.

1. Posicionamiento epistemológico general.

En este párrafo se presenta la perspectiva a partir de la cual se entiende la relación entre el sujeto cognoscente y el sujeto/objeto conocido en el proceso de investigación que da lugar a esta tesis. Para ello se desarrolla un recorrido que diferencia dos partes: una primera parte en la cual se establece el alcance de la posición epistemológica asumida y se explicita el posicionamiento de la investigación en el marco del denominado *paradigma interpretativo*. A continuación se incorpora una segunda parte en la cual se identifica a la *perspectiva*

fenomenológica como corriente teórica que, en el marco de dicho paradigma, brinda una orientación principal a esta investigación.

1.1. Reflexión epistemológica y opción por el “Paradigma interpretativo”

Cuando se dice aquí “posicionamiento epistemológico general” no se trata de presentar un desarrollo en el campo de la epistemología entendida como disciplina acabada que resulta del pensamiento filosófico y que reflexiona sobre las reglas que deben regir el proceso de conocimiento.

Antes bien se asume en este trabajo la idea de que en toda actividad de investigación está presente una *reflexión epistemológica*¹. Se trata de una reflexión que tiene carácter filosófico pero que realiza el investigador respecto de su propia actividad y no el filósofo sobre la actividad del científico. Entonces implica liberarse “de los dogmatismos de las epistemologías que suponen que la naturaleza ontológica de lo conocido determina la existencia de una sola forma legítima de conocer.”(Vasilachis de Gialdino, 1993: 12) Por el contrario es posible establecer que se construyen identidades pero también diferencias en los modos de comprender la relación con los objetos de conocimiento y uno de los conceptos centrales sobre el cual se configuran esas diferencias y que permite al mismo tiempo hacerlas visibles es el concepto de *paradigma*.²

E. G. Guba e Y. S. Lincoln (1994) afirman que los paradigmas de investigación sostienen para los investigadores aquello que les interesa y delimitan lo que cae dentro o fuera de la indagación legítima. Según los autores se trata de un conjunto de creencias básicas que dan respuesta a tres cuestiones fundamentales: la cuestión ontológica, que puede sintetizarse con la pregunta ¿cuál es la forma y naturaleza de la realidad y, en consecuencia qué es lo que es

¹ Dice Irene Vasilachis (1993:11) que la reflexión epistemológica está presente en la actividad cotidiana de investigación toda vez que el investigador se plantea interrogantes acerca de las características del objeto o de los fenómenos que analiza; o sobre los métodos con los que accederá a esos fenómenos; o acerca de las teorías que los comprenden.

²El concepto de *paradigma* más generalizado en ciencias sociales es el que propone T. Khun. Entre las distintas definiciones que ha generado Vasilachis destaca la que los entiende como “las realizaciones científicas universalmente reconocidas que, durante cierto tiempo, proporcionan modelos de problemas y soluciones a una comunidad científica” (Khun, 1971) citado por Vasilachis de Gialdino, I., op.cit. Se refiere a Khun, T, (1971) *La estructura de las revoluciones científicas*, México, FCE. Esta idea de Khun supone que la coexistencia paradigmática se da sólo excepcionalmente ya que un paradigma surge siempre en reemplazo de otro (y sin este reemplazo se rechaza a la ciencia misma) y establece además que sin la aceptación de un paradigma no habría ciencia normal. Desde este punto de vista la revolución científica se produce cuando la comunidad científica percibe que un paradigma ha dejado de explorar adecuadamente un aspecto de la naturaleza. De acuerdo con la visión de Vasilachis de Gialdino este modo de entender a los paradigmas y sus implicancias no es aplicable a las ciencias sociales (se refiere específicamente a la sociología).

posible conocer acerca de ella?; la cuestión epistemológica, es decir, ¿cuál es la naturaleza de la relación entre el que conoce o el que debería conocer y lo que puede ser conocido? y, finalmente, la cuestión metodológica: ¿cómo puede el investigador (quien debe conocer) encontrar aquello que cree que debe ser conocido?

Según los autores las creencias básicas que definen los paradigmas de investigación se hacen visibles en las respuestas que ofrezcan a esas tres preguntas fundamentales, las cuales están, a su vez, interrelacionadas.

Analizando el caso particular de las ciencias sociales Vasilachis de Gialdino (1993:22) entiende que los paradigmas serían “los marcos teórico-metodológicos de interpretación de los fenómenos sociales creados y/o adoptados por los científicos sociales de acuerdo con los siguientes supuestos (...): 1) una cosmovisión filosófica, 2) la determinación de una o varias formas o estrategias de acceso a la realidad, 3) la adopción o elaboración de conceptos de acuerdo con la o las teorías que crea o supone, 4) un contexto social, 5) una forma de compromiso existencial y 6) una elección respecto de los fenómenos sociales que analiza.”

En relación con el caso particular de esta investigación interesa señalar que entre los distintos paradigmas que se reconocen en el marco de la epistemología de las ciencias sociales, G. Klimovsky y C. Hidalgo (1998) identifican lo que denominan el *enfoque interpretativo*. Según su entender esta posición busca captar y explicitar las motivaciones y razones que están presentes detrás de la acción humana en diferentes sociedades y momentos históricos, y también las significaciones peculiares que revelan esas acciones. Explican que para el interpretativismo, captar la motivación es entender por qué los agentes actúan como lo hacen: apuntan a la significación. En este punto Klimovsky e Hidalgo vinculan la significación con la idea de que la conducta humana tiene carácter de *signo* y que el hombre actúa de una cierta manera porque ha incorporado un código que establece vínculos, jerarquías, dependencias. “Así como las palabras tienen significado porque hay reglas gramaticales, los roles sociales lo tienen porque hay una gramática social que depende de un grupo humano determinado” (Klimovsky, e Hidalgo, 1998:21) Por consiguiente asocian la actitud que los interpretativistas aducen para el científico social con la que el lingüista tiene frente a los lenguajes ya que se trata de lograr la *captación* del significado de la acción.

Por su parte, Vasilachis de Gialdino sostiene la tesis de que en ciencias sociales³ coexisten en la actualidad tres paradigmas: el materialista histórico, el positivista y el interpretativo. En lo que respecta a este último la autora afirma que se define por la necesidad de *comprensión* del sentido de la acción social en el contexto del mundo de la vida y desde la perspectiva de los participantes. A este respecto recupera la postura de Habermas para quien la comprensión de un significado es una experiencia comunicativa: la comprensión de una manifestación simbólica se

³ Siempre enfocando en particular la sociología.

produce a través de un proceso de entendimiento. La actividad social es significativa para sus participantes y también, en segundo orden, para sus analistas científicos que acceden a esa realidad simbólicamente pre-estructurada a través de aproximaciones interpretativas realizadas “desde adentro”, “inmersos en una forma de vida”, tratando de comprender el sentido de la acción en un marco de relaciones intersubjetivas (Habermas, 1987; Giddens, 1987; Schutz, 1972). En concomitancia con este tipo de posicionamiento el paradigma interpretativo no busca generar predicciones ni generalizaciones y supone que es la comprensión de los hechos lo que permite producir teorías.

1.2. La fenomenología en el marco del paradigma interpretativo.

Si bien el paradigma interpretativo se reconoce en su origen vinculado con la propuesta weberiana de comprensión, entendida como captación interpretativa del sentido o conexión de sentido de la acción social, puede identificarse también en el marco de este paradigma una línea de clara orientación fenomenológica.

En el libro clásico “Introducción a los métodos cualitativos de investigación” S.J. Taylor y R. Bodgan identifican a la perspectiva *fenomenológica* como una de las principales orientaciones en las ciencias sociales. Aclaran que entienden el término fenomenología en sentido amplio, designando una tradición que se preocupa por la comprensión del marco de referencia del actor. El fenomenólogo, dicen los autores, busca *entender* los fenómenos sociales desde la propia perspectiva del actor; procura aquello que Max Weber había denominado *verstehen*, es decir, la comprensión de las motivaciones y creencias que subyacen a las acciones de las personas.⁴

Al mismo tiempo los autores sostienen que la perspectiva fenomenológica se vincula con diversos marcos teóricos y corrientes de pensamiento dentro del campo de las ciencias sociales entre los cuales mencionan el modelo dramático de Goffman, la sociología del conocimiento de Berger y Luckman; la teoría de la rotulación de Schur; la sociología existencial de Douglas y Jonson, la sociología formal de Schwartz y Jacobs; la sociología del absurdo de Lyman y Scott; el interaccionismo simbólico y la etnometodología.⁵⁶

⁴ Explican Taylor y Bodgan (1996:16) que Psathas (1973) y Bruyn (1966) ofrecen una buena visión general de los orígenes de esta tradición. Aclaran que algunos sociólogos utilizan la palabra con un sentido más estrecho, con relación a la escuela europea de pensamiento filosófico representada por los escritos de Alfred Schutz (1967). Dicen que Heap y Roth (1973) sostienen que se ha perdido el significado original de la palabra.

Los autores mencionan como representantes de esta tradición a Berger y Luckman (1967), Bruyn (1966), Husserl (1913), Pastas, (1973); Schutz (1962, 1967).

⁵ Uno de esos enfoques teóricos, que los autores consideran de los principales, es el denominado *interaccionismo simbólico*. Esta corriente asigna especial importancia a los *significados sociales* que las personas atribuyen al mundo que las rodea. Los significados se entienden como productos sociales que surgen durante la interacción y se asignan a través de un *proceso de interpretación*. “Este proceso de interpretación actúa como intermediario entre los significados o predisposiciones a actuar de cierto modo

En el campo de las ciencias sociales es Alfred Schutz quien, apoyado en el análisis que hace Husserl de la constitución de la vivencia subjetiva, ha retomado el propósito weberiano de comprensión del sentido de la acción social. Si para Weber la expresión más simple de sentido es la “motivación”, Schutz se ha ocupado, por ejemplo, de diferenciar “motivo para” (propósito para el cual la acción es un medio) y “motivo porque” (razón o causa). Ha sido el propio Schutz quien ha destacado que el escenario en el cual se desarrolla la acción individual y recíproca y que pone límite a esas acciones, es el mundo de la vida al cual entiende integrado por el mundo natural y el social (y cultural).

1.2.2 . Algunas referencias centrales desde el enfoque fenomenológico.

En *Las formas elementales de la vida religiosa* Emile Durkheim sostenía que hay “realmente una pizca de divinidad en nosotros, porque hay en nosotros una pizca de esas grandes ideas que son el alma del grupo.” (Durkheim, 1964: 269). En esta obra, en la cual el autor presenta su teoría sociológica de la religión y del conocimiento, expresaba claramente la tesis de que existe una conexión entre la existencia colectiva y las representaciones colectivas. Estas últimas dependen de las estructuras sociales comunes y subyacentes que dan origen tanto a una mínima conformidad moral como a una mínima conformidad lógica. Sin embargo, ellas mismas ejercen efectos sobre los grupos que condicionan su propia existencia.

Tal es el caso de la *religión*, definida como la totalidad de las creencias y prácticas *sagradas* que tiene un grupo. Es el grupo el que confiere carácter y unidad específicos a la religión. Se trata de un mundo imaginario que los hombre construyen. Pero al mismo tiempo, la religión une al grupo. Durkheim concibe entonces a la religión como un fenómeno esencial y permanente, que tiene una función positiva: la de solidificar a la sociedad, unir a sus miembros.

Entonces, ¿qué relación hay entre la creencia y la realidad? Durkheim creía que la religión expresa la realidad social, en sus aspectos positivos y negativos. Afirmaba que había que buscar el fundamento de lo divino en la naturaleza de la organización social ya que Dios se convierte en la manifestación simbólica de los poderes de la sociedad. Decía que “La fuerza

y la acción misma. Las personas están constantemente interpretando y definiendo a medida que pasan a través de situaciones diferentes.” (Taylor y Bodgan, 1996: 25)

⁶ Otra corriente que se reconoce deudora de las ya mencionadas es la denominada *Teoría de las representaciones sociales*, inaugurada por Serge Moscovici a partir de inicios de la década de 1960. Explican M. Petracci y A. Kornblit (2004) que esas influencias resultan en producir tres rasgos característicos de dicha teoría: la convicción de que el conocimiento es producido de forma immanente en relación con los objetos sociales que se conocen; el reconocimiento de la naturaleza social de ese conocimiento, producido en la comunicación e interacción y la importancia de la comunicación como ámbito de producción de la realidad y del sentido. En ese contexto las *representaciones sociales* se entienden como construcciones simbólicas resultantes de procesos de interacción y comunicación, que suponen atribuciones de sentido y, consecuentemente, reelaboraciones de los objetos de la realidad, de los cuales luego se autonomizan.

religiosa sólo es el sentimiento que inspira el grupo en sus miembros, pero proyectado fuera de la conciencia que lo experimenta, y objetivado.” (Durkheim, 1964: 229)

La idea durkheimniana de producción social, de experimentación subjetiva y de objetivación de creencias con posterior carácter influyente, está presente en diversas interpretaciones sobre la vida social. Entre esas interpretaciones se considera aquí, brevemente, y con el objeto de explicitar algunas de las dimensiones implícitas en el modo como se concibe en esta tesis la producción de conocimiento, la propuesta que realizan P. Berger y T. Luckmann respecto de la producción de la realidad social. Una propuesta que se autodefine como deudora de diferentes aportes entre los que cuentan las obras de Marx, Weber y, especialmente, Schutz.⁷

Berger y Luckmann se han preocupado por avanzar hacia una apreciación adecuada de la “realidad *sui géneris* de la sociedad”, lo cual supone indagar la manera en que la realidad está construida : ¿cómo es posible que los significados subjetivos *se vuelvan* facticidades objetivas?

Para avanzar hacia la descripción del proceso a través del cual el hombre y la sociedad se construyen a sí mismos en tanto construcción de realidades, consideran como uno de los supuestos básicos el hecho de que el organismo humano es constitutivamente inestable, por lo cual *el hombre tiene que externalizarse en actividad* para proporcionar un contorno estable a su comportamiento. Las actividades de los hombres, siempre intersubjetivas, se habitualizan y se tipifican. Las tipificaciones de las acciones habitualizadas constituyen las instituciones que siempre son accesibles a todos los integrantes de un determinado grupo social; y la institución misma tipifica tanto a los actores individuales como a las acciones individuales. Luego el mundo institucional se experimenta como realidad objetiva, tiene una historia que antecede al nacimiento del individuo y no es accesible a su memoria biográfica. Ha mediado entonces la *objetivación*, entendida como el proceso por el cual los productos externalizados de la actividad humana alcanzan el carácter de objetividad.

Para que este mundo institucional se reproduzca y se sostenga es necesario que operen diferentes fuentes de legitimación. La legitimación, que no es sólo una cuestión de valores sino que siempre implica también conocimiento, explica el orden institucional atribuyendo validez cognoscitiva a sus significados objetivados y lo justifica adjudicando dignidad normativa a sus

⁷ Los autores sostienen que ni Merton ni Parsons han superado decididamente la sociología del conocimiento tal como fue formulada por Mannheim. Afirman también que si bien C. Wright Mills se ocupó de la sociología del conocimiento en sus primeras obras lo hizo de manera expositiva y sin agregar nada a su desarrollo teórico.

En cuanto a Schutz, Berger y Luckmann (1986:26, 32, 33) manifiestan que han tomado de él su noción básica en cuanto a la manera en que debe re-definirse la tarea de la sociología del conocimiento; el fundamento del conocimiento cotidiano y otros aspectos relacionados con su argumentación principal.

Pero aclaran que visión que sostienen sobre la naturaleza de la realidad social debe mucho a Durkheim y su escuela de la sociología francesa, aunque han modificado la teoría de aquél sobre la sociedad mediante la introducción de una perspectiva dialéctica derivada de Marx y un énfasis en la constitución de la realidad social por medio de significados subjetivos, derivado de Weber.

imperativos prácticos. Existen diferentes niveles de legitimación que avanzan desde formas pre-teóricas hasta modalidades completamente distanciadas del mundo práctico. A este cuarto y último nivel de legitimación los autores lo denominan *Universos Simbólicos*. Según entienden, los procesos simbólicos son procesos de significación que se refieren a realidades que no son las de la experiencia cotidiana; se trata de un nivel que trasciende la esfera de la aplicación pragmática. Dicen

“El universo simbólico se concibe como la matriz de *todos* los significados objetivados socialmente y subjetivamente reales (...)”(Berger y Luckmann, 1986:124)

Del mismo modo que la *religión* según la concibe Durkheim, “ata” a los hombres entre sí, une al grupo⁸, el universo simbólico proporciona una amplia integración de *todos* los procesos institucionales aislados. La religión, dice Durkheim, integra ángeles y demonios. El *universo simbólico*, dicen Berger y Luckmann, proporciona el más alto nivel de integración a los significados discrepantes *dentro* de la vida cotidiana en la sociedad (aunque hay que decir que no exactamente en el mismo sentido en que lo piensa Durkheim, como expresión o reflejo de los diferentes aspectos de la sociedad real). El *universo simbólico* aparece como una condición que permite pensar a la sociedad como totalidad. Con él, o a través de él, se crea todo un mundo y la sociedad entera adquiere sentido.

Entonces el “rol”, si se quiere, del *universo simbólico*, trasciende la operación de integración. Ya se ha visto que se lo concibe como *matriz* de la totalidad de significados sociales. Podría entenderse que la elección del término *matriz* no es caprichosa, sino que evoca fuertemente el carácter *creador* (la matriz como creadora de formas de vida) que se atribuye en esta perspectiva a los *universos simbólicos*, lo cual invita a tomar distancia de la idea de imagen *de* para pensar mejor en la generación de imágenes y con ellas roles, órdenes, identidades.

Se concibe entonces una condición general de las significaciones, que es a la vez histórica y constitutiva del hombre. Dicen Berger y Luckmann que la existencia humana es, *ab initio*, una externalización continua. A medida que el hombre se externaliza, construye el mundo *en* el que se externaliza y en ese proceso proyecta sus propios significados en la realidad. Pero

“La cristalización de los universos simbólicos sucede a los procesos de objetivación, sedimentación y acumulación del conocimiento (...) son productos sociales que tienen una historia.” (Berger y Luckmann, 1986:126)

Es bien conocida la relación que existió entre Thomas Luckmann y Alfred Schutz. Cuando Luckmann llegó a Nueva York a principios de la década de 1950, se incorporó en el Graduate Faculty de la Nueva Escuela de Investigaciones Sociales en donde se convirtió en discípulo de Schutz con quien tomó seminarios y mantuvo correspondencia, pero además adaptó

⁸ Es importante recordar aquí que Durkheim apoyaba sus afirmaciones en las observaciones de comunidades simples, es decir, que no constituyan sociedades complejas.

algunas de sus obras para publicaciones en inglés, escribió introducciones y análisis de su obra y, finalmente, se dedicó luego de la muerte de Schutz, y por encargo de la esposa de éste, a sistematizar y completar los manuscritos que se publicaron con el título de *Las estructuras del mundo de la vida* (1977)

Ya en *La construcción social de la realidad* Berger y Luckmann explicitaban la deuda con Schutz especialmente respecto de los “prolegómenos de los fundamentos del conocimiento cotidiano”. Sin dudas esta influencia está presente también en una obra posterior de los mismos autores, *Modernidad, pluralismo y crisis de sentido* (1997).

Interesa aquí, sucintamente, recordar de la perspectiva de Schutz algunas de las implicancias de su idea del “mundo del sentido común” o el “mundo cotidiano”, especialmente vinculadas con el “conocimiento natural”.

Cuando en *Las estructuras del mundo de la vida* se tematiza la cuestión de la adquisición de conocimiento, se la describe como sedimentación de experiencias actuales en estructuras de sentido, de acuerdo con su significatividad y tipicidad. Desde este punto de vista el origen del conocimiento no se hallaría en algún tipo de “experiencia primordial” sino que se trata de un proceso en la duración interior, es decir, que se articula en las estructuras del tiempo subjetivo.⁹ Pero esta adquisición, como sedimentación de experiencias, proviene de *situaciones* y está biográficamente articulada. De allí que conjuntamente con otros elementos que impone la situación, hay otros condicionantes para la adquisición de conocimiento: las estructuras de las experiencias subjetivas del mundo de la vida. La idea es que los ordenamientos temporales, espaciales y sociales que determinan la forma de experiencia presente, quedan contenidos en la sedimentación de la experiencia en el acervo de conocimiento.

Para Schutz los ordenamientos temporales, espaciales y sociales de la experiencia subjetiva del mundo de la vida son elementos fundamentales del acervo social de conocimiento y cumplen una función distinta y más básica en la construcción del mismo que las experiencias específicas. Dice Schutz: “En todo momento de mi vida consciente me encuentro en situación.” Esa situación está delineada (limitada) por distintos factores. Se hará referencia sólo a dos de ellos : en primer lugar, la inserción de la duración interior en un tiempo trascendente del mundo (además del tiempo social y el tiempo biológico del cuerpo): “si no quiero beber amargo mi café, tengo que esperar hasta que el azúcar se disuelva.” En la espera, dice Schutz siguiendo a Bergson, encontramos una estructura temporal que se nos impone. La vivencia cotidiana de trascendencia concierne en este caso a la duración del mundo y también a la conciencia de que

⁹ “(...) esto vale no sólo para la determinación rutinaria de situaciones y el fluir rutinario de experiencias y procesos que son, por así decir, ‘automáticos’, y que presuponen una tensión relativamente escasa de conciencia, sino también para las explicitaciones en sentido estricto, es decir, para las premisas, juicios, inferencias, etc.; o sea para el pensamiento que se lleva a cabo, al menos en principio, mediante las categorías de la lógica formal.” (Shutz, y Luckmann, 1977: 128)

la propia duración tiene límites. “El conocimiento de la finitud del mundo resalta sobre el telón de fondo de la experiencia de la continuidad del mundo”¹⁰ En la actitud natural¹¹, los correlatos subjetivos de la trascendencia del tiempo del mundo son un componente necesario de todo horizonte de experiencia.

Por otro lado, Schutz señala que la *situación* se encuentra limitada “por el carácter ‘predado’ de mi cuerpo, ya que éste y su funcionamiento rutinario se presuponen en cada situación y experiencia, sin que pertenezcan necesariamente al núcleo de la experiencia.” (Shutz y Luckmann, 1977: 11) En este punto, el autor refiere explícitamente al universo de Maurice Merleau Ponty cuando afirma que el cuerpo no es un objeto en el espacio, sino la condición de todas las experiencias del ordenamiento espacial del mundo de la vida. Efectivamente, en la *Fenomenología de la percepción*, Merleau Ponty dice:

“(…) su espacialidad (la de mi cuerpo) no es, como la de los objetos exteriores o como la de las ‘sensaciones espaciales’, una *espacialidad de posición* sino una *espacialidad de situación*. (...) La palabra *aquí* aplicada a mi cuerpo, no designa una posición determinada con respecto a otras posiciones o con respecto a unas coordenadas exteriores, sino la instalación de las primeras coordenadas, el anclaje del cuerpo activo en un objeto, la situación del cuerpo ante sus tareas.”¹²

Es cierto que estas consideraciones se enmarcan en la intención de Merleau Ponty de instalar la concepción del *ego percipio* por oposición al *ego cógito*, y con ello, demostrar que el ‘pienso’ se funda en el ‘percibo’; que la actividad ‘predicativa’ (la del mundo conocido) se funda en una actividad ‘antepredicativa’ (la del mundo vivido). Schutz, en cambio, es reconocido entre los discípulos de Husserl como aquél que mantuvo una posición racionalista, pensando que la fenomenología debía proveer la base a una ciencia de la conducta humana. Sin embargo hay algo de la raíz fenomenológica común que ocupa un lugar destacado en el sistema de Schutz y que está presente en el planteo de Berger y Luckmann.

Edmund Husserl comienza su *Introducción general a la fenomenología pura* diciendo:

¹⁰ Explican los autores que la estructura del tiempo del mundo de la vida se construye allí donde el tiempo subjetivo del flujo de conciencia (de la duración interior) se interfecta con el ritmo del cuerpo como ‘tiempo biológico’ en general y con las estaciones como tiempo del mundo en general, o como calendario o ‘tiempo social’. (Shutz y Luckmann, 1977: 64)

¹¹ “(...) en la actitud natural de la vida cotidiana se presupone sin discusión lo siguiente: a) la existencia corpórea de otros hombres; b) que esos cuerpos están dotados de conciencias esencialmente similares a la mía; c) que las cosas del mundo externo incluidas en mi ambiente y en los de mis semejantes son las mismas para nosotros y tienen fundamentalmente el mismo sentido; d) que puedo entrar en relaciones y acciones recíprocas con mis semejantes; e) que puedo hacerme entender por ellos (lo cual se desprende de los sujetos anteriores); f) que un mundo social y cultural estratificado está dado históricamente de antemano como marco de referencia para mí y mis semejantes, de una manera, en verdad, tan presupuesta como el ‘mundo natural’; g) que, por lo tanto, la situación en que me encuentro en todo momento es sólo en pequeña medida creada exclusivamente por mí.” (Shutz y Luckmann, 1977: 27)

Explica Anthony Giddens (1987) : “El hombre en la ‘actitud natural’ no suspende su creencia en la realidad material y social, sino que hace exactamente lo opuesto: suspende la duda de que sea algo distinto de lo que parece.”

¹² Merleau Ponty, M., (2000) *Fenomenología de la percepción*, Barcelona, Península, pp.117. (1ra. Ed., *Phénoménologie de la perception*, París, Gallimard, 1945).

“El conocimiento natural empieza con la experiencia. Dentro de la actitud teórica que llamamos ‘*natural*’, queda pues designado el horizonte entero de las indagaciones posibles con *una sola palabra*: es el *mundo*. Las ciencias de esta actitud primitiva son, según esto, en conjunto ciencias del mundo, y mientras son las exclusivamente dominantes, coinciden los conceptos ‘ser verdadero’, ‘ser real’ y –como todo lo real se funde en la unidad del mundo– ‘ser en el mundo’.¹³

He aquí la raíz que se intentaba destacar en párrafos anteriores. La ‘actitud natural’ en Schutz es la del ‘ser en el mundo’ cuya experiencia está en la base del conocimiento natural y forma parte constitutiva del acervo social de conocimiento. Hay, ya se ha dicho, un nivel que condiciona las experiencias particulares, es decir, que está más allá de los contenidos de la experiencia, y es el de la vivencia de la situación presente, el de la orientación pragmática en el mundo. Este nivel se manifiesta en las experiencias que sedimentan para integrarse en estructuras de sentido. Es falso decir que las experiencias son intrínsecamente significativas: “sólo lo ya experimentado es significativo, no lo que está siendo experimentado.”

Explica Husserl que la anterioridad del conocimiento concreto-empírico de hechos a cualquier otro, por ejemplo, a todo conocimiento ideal-matemático, no necesita tener un sentido temporal y es comprensible en un sentido intemporal.

En la propuesta de Berger y Luckmann el origen de los *universos simbólicos* está vinculado con la particularidad constitutiva del hombre que es su *necesidad* de exteriorizarse en actividad. Sólo cristalizan en la medida en que ha mediado un proceso histórico social de sedimentación y objetivación de experiencias. Se trata de experiencias subjetivas (que se realizan en un mundo social) algunas de las cuales son retenidas por la conciencia y sedimentan (también se produce sedimentación intersubjetiva cuando varios individuos comparten una biografía común). Pero entonces es la experiencia la que está en la base remota de la constitución de los *universos simbólicos*. La referencia al enfoque de Schutz está aún más claramente explicitada en la explicación que los autores ofrecen años después sobre la noción de *sentido* (Berger y Luckmann, 1997) “El sentido (*Sinn*) se constituye en la conciencia humana: en la conciencia del individuo, que está individualizado en un cuerpo vivo (*Leib*) y ha sido socializado como persona.” Es decir que las significaciones de la experiencia se construyen a partir de operaciones de la conciencia. Sin embargo el fundamento desde el cual puede surgir el sentido es el plano de las *vivencias*. Dicen los autores que a partir de allí, las aprehensiones que atraen la atención del yo se tornan ‘experiencias’ claramente perfiladas. Finalmente “el sentido es conciencia del hecho de que existe una relación entre las varias experiencias.” (Berger. y Luckmann, 1997: 32)

¹³ Husserl, E., (1983) *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica*, México, FCE, pp.17 (1ra. Ed. En alemán, 1913)

Resta incluir un elemento fundamental tanto como rasgo constitutivo del planteamiento fenomenológico como de su pertinencia como perspectiva orientadora de un trabajo de investigación que se inscribe en el campo de la comunicación. Es cierto que, según esta concepción, la realidad de la vida cotidiana se organiza alrededor del “aquí” de mi cuerpo y el “ahora” de mi presente. Sin embargo se asume también que la realidad de la vida cotidiana no se agota en aquello que se me presenta de esa manera (*realissimum* de mi conciencia), sino que abarca fenómenos que no están presentes “aquí” y “ahora”, fenómenos del mundo intersubjetivo y fenómenos que hacen que experimente esa realidad *como* realidad. Es el *lenguaje* usado en la vida cotidiana el que proporciona las objetivaciones indispensables y dispone un orden dentro del cual ellas adquieren sentido y dentro del cual la vida cotidiana tiene significado para mí.

Resulta inevitable la relación entre ese enfoque de Berger y Luckmann y la idea de Schutz de *conocimiento natural* como parte integrante del acervo social de conocimiento. En relación con este tema explica De Souza Minayo (1997) que Schutz usa el término ‘sentido común’ para hablar de las representaciones sociales y que para este autor tanto el conocimiento científico como el sentido común envuelven conjuntos de abstracciones que son construidos, interpretados, a partir del mundo del día a día. De modo que la existencia cotidiana es dotada de significados y portadora de estructuras de relevancia para los grupos que se desenvuelven en determinado contexto social.

A través del sentido común el actor social genera su propia definición de situación, es decir que atribuye significados a su acción de acuerdo con su historia de vida, su almacenamiento de conocimientos dados por la experiencia de interacción con los que lo rodean. Esta definición de la situación está, como se dijo, delineada por los ordenamientos temporales, espaciales y sociales de la experiencia subjetiva del mundo de la vida.

Schutz coincide con Durkheim en considerar que algunas representaciones sociales no son necesariamente conscientes, sin embargo sostiene que estas representaciones se manifiestan en conductas y llegan a ser institucionalizadas, por lo tanto pueden y deben ser analizadas a partir de la comprensión de las estructuras y de los comportamientos sociales. La mediación privilegiada para su comprensión es el lenguaje del sentido común, siempre que se tome en cuenta el hecho de que en él se juegan tensiones, intereses contradictorios, luchas. Berger y Luckmann adhieren a esta observación a tal punto de sostener que la sociología del conocimiento presupone la sociología del lenguaje (además de una sociología de la religión).

Se ha planteado hasta este punto un recorrido cuyo propósito es explicitar los componentes centrales a partir de los cuales se realiza la “reflexión epistemológica” que da lugar al proyecto de investigación y que orienta la totalidad del proceso, interrogándolo,

proponiendo revisiones y correcciones, tornando visibles los alcances y limitaciones de la aproximación que aquí se desarrolla.

A modo de síntesis podría decirse que este trabajo de investigación realiza un acercamiento a las *situaciones* en las cuales se juega “juegos en red”, con la intención de *entender* algunas de las prácticas y representaciones que allí se producen, haciéndolo desde la *perspectiva de los actores* involucrados y a partir de la *comprensión* de su marco de referencia. Esto supone aceptar la idea de que esas prácticas y representaciones son significativas para los jugadores (que, aunque no siempre concientemente, les atribuyen sentido) y aportan a la redefinición del *universo simbólico* que opera sobre la cohesión social (más allá de las formas puntuales de sociabilidad y socialización que se manifiestan en las situaciones particulares). Y, al mismo tiempo, se acepta la idea de que esas significaciones son objetivables también para el investigador, quien las interpreta (les atribuye sentido en segundo orden), las *entiende*. Esta actividad es posible gracias a la mediación del lenguaje del sentido común. Se intenta a través de esta investigación, analizando principalmente el discurso de los jugadores, acceder y entender el sentido que atribuyen a sus prácticas y representaciones. Es decir que tanto por el objeto general de análisis (los usos de los “juegos en red” –dispositivo que se enmarca en las denominadas tecnologías de la información y de la comunicación–), como por la modalidad de aproximación (promoción y análisis de conversaciones, discursos)¹⁴, como por la convicción epistemológica respecto del *entendimiento* como experiencia comunicativa, este recorrido teórico originado en el seno de las ciencias sociales posiciona este trabajo de investigación prioritariamente en el campo¹⁵ de estudios sobre Comunicación, concebido éste como un campo complejo constituido por atravesamientos y dimensiones multidisciplinares¹⁶.

¹⁴ La opción metodológica de la presente investigación se presenta en el capítulo 3: “Esquema de la investigación”.

¹⁵ La noción de *campo* aquí considerada se vincula con aquella desarrollada por P. Bourdieu (1990): “Los campos se presentan para la aprehensión sincrónica como espacios estructurados de posiciones (o de puestos) cuyas propiedades dependen de su posición en dichos espacios y pueden analizarse en forma independiente de las características de sus ocupantes (en parte determinados por ellas).” Según el autor, un campo puede definirse por aquello que está en juego y los intereses específicos. “Para que funcione un campo, es necesario que haya algo en juego y gente dispuesta a jugar, que esté dotada de los *habitus* que implican el conocimiento y reconocimiento de las leyes inmanentes al juego, de lo que está en juego, etc.” Bourdieu sostiene que en cualquier campo se desarrolla una lucha que afecta la estructura de distribución del capital específico.

¹⁶ Explican Mattelart y Mattelart (1997:9) que los procesos de comunicación están situados en la confluencia de varias disciplinas y han suscitado el interés de ciencias tan muy como, la geografía, la psicología, la sociología, la etnología, la economía, las ciencias políticas, la biología, la cibernética o las ciencias del conocimiento además de la filosofía y la historia. Señalan que en el transcurso de su elaboración, este campo concreto de las ciencias sociales se ha visto acosado por la cuestión de la legitimidad científica, lo cual ha llevado a buscar modelos de científicidad, adoptando esquemas propios de las ciencias de la naturaleza adaptados a través de analogías. Dicen que este campo de observación científica se ha situado históricamente en tensión entre las redes físicas e inmateriales, lo biológico y lo social, la naturaleza y la cultura, los dispositivos técnicos y el discurso, la economía y la cultura, las micro

2. Principales categorías teóricas involucradas en el diseño y análisis del problema.

Para determinar cuáles de las categorías teóricas implicadas en esta tesis han de ser explicitadas y desarrolladas en este parágrafo se ha establecido como criterio otorgar prioridad a aquellas categorías en torno a las cuales se definen los objetivos de investigación. Al mismo tiempo el diseño del problema de investigación está relacionado con un particular posicionamiento respecto del campo de estudios sobre comunicación, tal como se ha explicitado al final del parágrafo anterior. De manera que se ha considerado preciso iniciar este apartado realizando una breve referencia al modo como se entiende aquí ese campo de estudios, para desarrollar luego –con diferentes énfasis y alcances según se estima de interés para el trabajo– las nociones de *sociabilidad*; *usos de los medios y tecnologías de la información y comunicación* y *competencias tecnológicas*. El orden del desarrollo de los conceptos obedece más a las prioridades de la estructura interna del apartado que a su aparición en la enunciación de objetivos de investigación. Por último vale explicitar que otras nociones se desarrollan tanto en el capítulo sobre “Estado de la cuestión” como en los distintos capítulos que se refieren a temas específicos, en donde también se retoman con diferentes niveles de exhaustividad los conceptos aquí desarrollados.

2.1. Respetto del campo de estudios sobre comunicación.

Además de las orientaciones presentadas sobre el final del apartado 1, el modo como se concibe en esta tesis el *campo de estudios sobre comunicación* influye fuertemente sobre la selección de los principales referentes teóricos y sobre la definición de las categorías centrales. Una vez establecido que se considera a este campo en su complejidad y su multidimensionalidad¹⁷ se requiere, en este caso recuperando diferentes aportes de la reflexión latinoamericana sobre el tema, avanzar señalando tanto los factores que hacen a su especificidad

y macro perspectivas, la aldea y el globo, el actor y el sistema, el individuo y la sociedad, el libre albedrío y los determinismos sociales.

¹⁷ Eduardo Vizer (2003: 20 y 21) sostiene que el dominio de los estudios de comunicación se caracteriza por estar en medio de múltiples cruces y abordajes contrapuestos. Identifica que por un lado se consolidan líneas de abordaje de filiación ‘histórico-cultural’, preocupadas por temáticas como la historia y las identidades culturales y por el otro se consolida una demanda de perspectivas más ‘sociosistémicas’ y organizacionales, asociadas generalmente a estrategias de intervención, gestión y diagnóstico, a ‘aplicaciones’ y demandas crecientes en múltiples ámbitos de trabajo. Afirma que como disciplina, los estudios de la cultura y la comunicación asumen como propias tanto las temáticas de la economía política de sus sistemas productivos, como de los procesos *trans*subjetivos de formación de sentido.

como campo de estudios como a los componentes más relacionados con el interés de esta tesis. En ese sentido se puede afirmar que ese campo resulta prioritariamente del cruce de dos líneas de problemas en los cuales se manifiesta lo social: por un lado, los problemas que se refieren a la interacción y, por otro lado, los problemas que se vinculan con la significación.¹⁸

A la hora de reflexionar sobre el alcance del campo de comunicación A. Ford propone no confundir comunicación con medios. Dice, “Como las ciencias del conocimiento, las ciencias de la comunicación se expanden transversalmente y nos dicen hoy más sobre la reformulación de los estudios sobre la sociedad, la cultura, el conocimiento, sobre la crisis contemporánea que sobre ese rubro aparentemente inocuo: la teoría de los medios.”(Ford, 1996: 148) Sostiene que hay una problemática básica de la comunicación que comprende tanto a la interacción simbólica directa o a la comunicación no verbal como a aquella comunicación que está tecnológicamente mediada, la cual, a su vez, “pone en escena” todos los sistemas de comunicación humana. Esta problemática delinea un campo en el cual se describe la conformación de sistemas de construcción de sentido. El autor se preocupa por establecer lo que denomina el campo de “comunicación y cultura”¹⁹ al que define como “típicamente trasdisciplinario”. Según su parecer este campo implica diversos niveles de análisis (que dan cuenta de procesos simultáneos): un primer nivel de reflexión sobre la construcción de sentido en las culturas de la vida cotidiana; un segundo nivel que se refiere a la presencia de temas comunicológicos entre los cuales cuentan los saberes sobre códigos verbales y no verbales cuya recepción estará condicionada culturalmente, los saberes sobre dispositivos de producción de sentido a distintos tipos de datos, los saberes sobre estrategias comunicacionales y sobre construcción de verosímiles; y un tercer nivel que sitúa la problemática en clave sociocultural con referencia a pertenencias culturales y de clase. (Ford, 1996)

En una línea similar, J. Martín Barbero (1990) también propone romper con el *mediacentrismo* y al mismo tiempo alerta sobre el riesgo de concebir que la comunicación constituye el motor y el contenido último de la interacción social desdibujando así la cuestión del poder y la desigualdad de las relaciones sociales. Antes bien promueve el análisis de la comunicación en las prácticas sociales (constituidas en y a través de dichas relaciones) y sostiene que ese proceso se encuentra condicionado por la diferenciación y especialización

¹⁸ Explica G. Cimadevilla (1998:96) que el diálogo entre interacción y significación (sea tanto en sus recortes interpersonales como grupales, institucionales o colectivos, personales o mediáticos, manuales o tecnológicos), aún cuando pueda ser en su divisibilidad parte correspondiente de otros objetos y disciplinas, es el que ha permitido crecer y caracterizar el campo de estudios de comunicación y definir su especificidad.

¹⁹ Se propone aquí considerar este cruce como un subcampo o como una orientación general que promueve el análisis de los procesos y prácticas de comunicación en su condición de imbricación social y cultural. En ese sentido se recupera la idea de que “El análisis comunicacional y cultural siempre tiende a focalizar procesos de interacción simbólica, sólo explicables en el marco de un proceso específico.”

introducidas en la organización de la vida social por la modernidad: la ciencia la moral y el arte; lo económico, lo político y lo cultural. En lo que respecta a la esfera cultural el autor distingue tres funciones que están relacionadas con la comunicación (o ejercidas por ella): la educación, la difusión y la diversión. Respecto de esta última sostiene que la posibilidad de reinsertar las prácticas lúdicas en la cultura pasa en parte por entender la “doble articulación” que une las dinámicas culturales a la lógica del mercado y al mismo tiempo “imbrica el apego a unos formatos en la fidelidad a una memoria y la pervivencia de unos géneros desde los que ‘funcionan’ nuevos modos de percibir y de narrar, de hacer música o de jugar con las imágenes.” La cultura, y en particular el ámbito de la diversión así entendida, constituyen el telón de fondo sobre el cual esta tesis se interroga acerca de las dos dimensiones centrales cuyo cruce se ha definido en este párrafo como definitorio del campo de comunicación: la pregunta sobre determinadas interacciones sociales y sobre ciertas formas de producción de sentido, en este caso mediadas por tecnologías de la información y de la comunicación.

2.2. Respecto de las nociones de *sociabilidad e interacción*

Para el desarrollo de estas nociones se parte de considerar el problema de la *sociabilidad* tomando como orientación el enfoque que propone Georg Simmel. Para ello se identifican y caracterizan un conjunto de categorías que se estiman centrales en ese enfoque.

Al mismo tiempo, con la intención de explorar cierta línea de continuidad teórica, se busca indagar también de qué manera y en qué medida el denominado Modelo de la Acción Dramatúrgica de Erving Goffman puede brindar elementos que resulten útiles para pensar y caracterizar el problema de la sociabilidad. La selección de uno y otro enfoque están en consonancia con la opción presentada en el apartado sobre posicionamiento epistemológico general.

2.2.1 El punto de partida: Las nociones de *sociabilidad y socialización* en el pensamiento de Georg Simmel.

Podría decirse que en “*Cuestiones fundamentales de Sociología*”, G. Simmel se proponía establecer los rasgos diferenciales y la matriz organizativa de la sociología. En ese contexto definía en primer lugar el *ámbito* de la sociología y analizaba a la propia disciplina como método, para establecer luego sus problemas principales. Enmarcadas en esos desarrollos es posible identificar las conceptualizaciones sobre las nociones que aquí interesan: *sociabilidad y socialización*.

En primer lugar Simmel establece que cuando se trata de analizar configuraciones colectivas tales como *Estado, Nación, Imperio, Democracia*, en definitiva también la idea de *sociedad*, no debe perderse de vista que la existencia humana sólo es real en individuos, lo cual no reduce la validez del concepto de sociedad ya que si se concibe a ésta en su generalidad más